

VIDEO ANIMASI: MEDIA BIMBINGAN KARIR BAGI GEN Z

Jannatun Aini¹, Hartini², Syamsul Rizal³
Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Curup¹²³
jannatunaini@iaincurup.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara literature apa permasalahan dan kebutuhan generasi Z dalam pemilihan dan pengembangan karir. Penelitian ini menggunakan metodologi literature. Data dikumpulkan dari literatur, seperti buku, jurnal, dan catatan. Artikel ini membahas pengertian, teori, temuan penelitian terdahulu, dan hipotesis tentang hubungan antara penggunaan media bimbingan dan konseling dan keinginan untuk menggunakan layanan tersebut. Analisis isi adalah metode analisis yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa terdapat berbagai permasalahan gen z dalam hal karir seperti media sosial dimana gen z tidak bisa memanfaatkan medsos dengan baik dan menggunakan medsos tidak untuk belajar, perencanaan karir yang dipengaruhi oleh pengasuhan orang tua yang otoriter, ekspektasi karir gen z yang terlalu tinggi sedangkan pengalaman kerja dan skil yang minim, maupun adanya pengaruh persaingan global yang mengharuskan gen z utk bersaing dengan menggunakan skil yang mumpuni. Banyaknya permasalahan tersebut membuat para gen z memerlukan berbagai hal yang berkaitan dengan karirnya yaitu pengembangan karir, gaji, work life balance, fleksibilitas, dan lokasi kerja. penggunaan teknologi informasi, khususnya dengan adanya media video animasi, dalam layanan bimbingan dan konseling dalam upaya pemenuhan kebutuhan dan mengatasi permasalahan dalam hal bimbingan karir maka para konselor dapat menggunakan video animasi yang dibuat dengan semenarik mungkin bagi generasi Z dengan menggunakan video animasi yang berisi berbagai materi yang dapat meningkatkan Pemahaman, informasi, wawasan dan pengetahuan para generasi Z mengenai karir yang akan mereka tempuh dimasa depan.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Bimbingan Karir, Generasi Z,

ABSTRACT

This research aims to examine in the literature what the problems and needs of Generation Z are in career selection and development. This research uses literature methodology. Data is collected from literature, such as books, journals and notes. This article discusses the meaning, theory, previous research findings, and hypotheses regarding the relationship between the use of guidance and counseling media and the desire to use these services. Content analysis is the analysis method used. The results of the study show that there are various problems of Gen Z in terms of career such as social media where Gen Z cannot utilize social media properly and use social media not for learning, career planning influenced by authoritarian parenting, Gen Z's career expectations are too high while work experience and skills are minimal, as well as the influence of global competition that requires Gen Z to compete using qualified skills. The many problems make Gen Z need various things related to their careers, namely career development, salary, work life balance, flexibility, and work location. the use of information technology, especially with the existence of animated video media, in guidance and counseling services in an effort to meet needs and overcome problems in terms of career guidance, counselors can use animated videos that are made as attractive as possible for Generation Z by using animated videos that contain various materials that can improve the understanding, information, insight and knowledge of Generation Z regarding the careers they will pursue in the future.

Keywords: Animation Video Media, Career Guidance, Generation Z.



PENDAHULUAN

Menurut pakar Amerika generasi Z adalah kelompok penduduk yang lahir pada tahun 1996-2010, diidentifikasi sebagai generasi yang berorientasi pada target, menginginkan perubahan sosial, menghargai keragaman, serta suka berbagi. Generasi ini tidak hanya berdasarkan tahun lahir, melainkan juga kesamaan sosio-historis yang dihadapi kelompok ini (Kristyowati, 2021). Berkup (2014) menjelaskan bahwa Generasi Z merupakan generasi yang telah berinteraksi dengan teknologi dari lahir, sehingga teknologi sangat mempengaruhi kehidupan Generasi Z tersebut.

Semakin meningkatnya transformasi digital didunia Pendidikan yang berintegrasi pada teknologi informasi dalam berbagai aspek pembelajaran dan layanan bagi generasi Z. Mengharuskan setiap orang termasuk para konselor untuk terus memahami tentang kemajuan teknologi, informasi maupun media pembelajaran yang dapat menarik minat maupun bakat para generasi Z, media tersebut sangat dibutuhkan dan dapat digunakan sebagai perantara media pembelajaran agar dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dalam proses pembelajaran. Pendidikan saat ini telah memasuki era revolusi dimana kegiatan pembelajaran dan pemberian layanan menuntut dikurangnya metode konvensional dan diganti dengan pemakaian media digital. Artinya pembelajaran yang dilakukan saat ini bukan hanya sekedar memberikan penjelasan materi, tetapi pendidik dan peserta didik aktif melalui media yang sudah tersedia (Rafel Lisinus Ginting dkk, 2024).

Perkembangan teknologi dan komputer yang semakin berkembang pesat membuat teknik pengembangan media telah banyak mengalami kemajuan (khasanah, Lady Intan 2022). Salah satu area yang mendapat perhatian khusus adalah Bimbingan dan Konseling (BK), Generasi Z juga merasakan dampak dari teknologi informasi yang berkembang pesat ini, media-media edukasi sederhana yang mudah untuk diakses dengan pemanfaatan yang tinggi, salah satunya media yang digunakan dalam bimbingan konseling untuk meningkatkan efektivitas konseling dalam menentukan arah karir Generasi Z. Dengan perkembangan teknologi, metode tradisional konseling karir dapat ditingkatkan melalui media yang lebih interaktif dan menarik bagi Generasi Z, salah satunya adalah penggunaan video animasi (Rafel Lisinus Ginting dkk, 2024). Pengembangan media video animasi ini merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat memudahkan Konselor dan Gen Z mencapai tujuan pembelajaran sehingga dianggap penting karena sistem pembelajaran yang semakin modern dan tuntutan guru untuk lebih kreatif dalam memodifikasi media pembelajaran (Rafika Nadia dan Khairina Ulfa Saimi, 2024)

Dasar pemikiran penyelenggaraan bimbingan dan konseling di sekolah bukan hanya terletak pada ada tidaknya landasan hukum, tetapi juga berkaitan juga dengan keinginan dalam memfasilitasi peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi dirinya atau mencapai tugas-tugas perkembangannya. Peserta didik sebagai seorang individu yang sedang berada dalam proses berkembang ke arah kematangan atau kemandirian masih memerlukan bimbingan. Bimbingan diperlukan karena minimnya pemahaman dan wawasan peserta didik tentang diri dan lingkungannya. Selain itu, proses perkembangan peserta didik tidak selalu berlangsung lancar, bebas dari masalah. (Hikmawati, 2015)

Penggunaan media tidak ada batasan hanya pada alat bantu penyampaian pesan, tetapi berkembang pada praktek layanan langsung melalui bantuan media, seperti



internet yang dikenal juga dengan counseling. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia sebagai media penyampai pesan atau informasi dalam proses pendidikan yang di dalamnya terkandung nilai bimbingan terbukti lebih efektif dibandingkan tanpa menggunakan media. (H. Tabbers, R. Martens, 2004)

Media sudah banyak dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah. Penggunaan LCD Proyektor, laptop, slide powerpoint sudah menjadi kebiasaan para guru dalam penyajian materi ajar. Selain itu penggunaan berbagai media baik visual, audio, maupun audio visual juga sudah dimanfaatkan dalam berbagai penyampaian materi ajar. Hal ini terbukti dari berbagai hasil penelitian tentang penggunaan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan Observasi yang peneliti lakukan menunjukkan generasi Z seringkali dianggap sebagai generasi yang dapat dengan mudah menggunakan teknologi serta beradaptasi dengan perubahan yang sangat cepat. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk memutuskan sesuatu secara efektif serta efisien. Perkembangan teknologi yang terjadi pada zaman mereka ini seringkali menjadikan generasi ini menginginkan sesuatu secara instan, praktis dan tidak ribet. Oleh karena itu ketika memasuki usia dewasa generasi Z seringkali merasa kebingungan terkait persiapan karier untuk masa depan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka sangat penting diadakannya bimbingan terkait karier yang ideal pada generasi Z terutama dengan menggunakan media video animasi. Dimana Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang di era teknologi canggih, menjadikan generasi Z hadir dengan karakteristik yang unik dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Karakteristik unik selain penguasaannya terhadap teknologi, generasi Z memiliki karakteristik negatif seperti: (1) kurang sabar serta menyukai hal-hal instan (Manaf & Hammami, 2020); (2) kurang terampil dalam menyelesaikan masalah (Dangmei dkk., 2016); dan (3) menyukai lingkungan kerja fleksibel, dan sedikit aturan (Yüksel dkk., 2015).

Pelaksanaan observasi terhadap proses pembelajaran peserta didik hendaknya dapat dilakukan untuk memperlengkap data yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan sehingga bimbingan Karir yang diberikan tepat isi dan tepat sasaran (Hartini, 2018). Setelah diperoleh hasil need assement berkenaan permasalahan dan kebutuhan Gen Z yang nantinya menjadi dasar dalam penentuan konten layanan yang di blanded dengan materi tentang Pemahaman, informasi, wawasan dan pengetahuan para generasi Z mengenai karir yang akan mereka tempuh dimasa depan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka permasalahan tersebut perlu diselesaikan agar tidak mengganggu perkembangan Generasi Z. Jadi, diperlukan suatu program bimbingan karir yang mampu menarik minat dan rasa keingintahuan para generasi Z. Program layanan BK disusun secara sistematis berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan Generasi Z saat ini. Kemudian di administrasikan dengan mempertimbangkan berbagai hal yaitu komposisi, proporsi dan alokasi waktu layanan. Pemberian program ini memerlukan layanan yang mendukung dalam pelaksanaannya salah satu layanan BK yang dinilai efektif adalah layanan informasi (Permendikbud No 111, 2014). Layanan informasi adalah salah satu bentuk jenis layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling di sekolah bersifat tindakan preventif (pencegahan). Guru BK membantu generasi Z agar dapat mengatasi permasalahan yang mengganggu tugas-tugas perkembangan. Layanan ini mengacu pada tercapainya aspek pribadi, sosial, belajar dan karirnya. Implementasi



layanan dilakukan dengan memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada generasi Z tentang bimbingan karir yang tepat dan sesuai dengan minat dan bakat yang mereka inginkan. Pemberian layanan informasi membutuhkan alat penunjang berupa media untuk menyampaikan pesan informasi yang akan diberikan kepada Generasi Z. Salah satu media yang bisa diaplikasikan yaitu video animasi. Video animasi bisa digunakan sebagai media dalam membantu seseorang dalam perkembangan individu maupun bimbingan karirnya.

Video animasi menawarkan berbagai keunggulan dalam layanan BK, termasuk kemampuan untuk menjelaskan konsep kompleks dengan cara yang mudah dipahami dan menarik. Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi Generasi Z dalam proses konseling. Animasi dapat menyajikan informasi dengan cara yang visual dan dinamis, yang lebih sesuai dengan gaya belajar generasi Z saat ini yang serba digital.

Di bidang layanan BK, teknologi memungkinkan para konselor untuk menyediakan bantuan dan saran melalui media online, chat, atau video call, memperluas jangkauan layanan konseling. Selain itu, media sosial dan platform daring juga memungkinkan adanya ruang untuk berbagi informasi, mendiskusikan masalah, serta membangun komunitas yang mendukung di lingkungan pendidikan dan layanan BK. Dengan pemanfaatan yang tepat, media dan teknologi dapat menjadi alat yang kuat dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan layanan BK secara keseluruhan.

Implementasi teknologi informasi dalam layanan BK melalui video animasi dapat memberikan berbagai manfaat. Pertama, video animasi mampu menjelaskan berbagai pilihan karir dan jalur pendidikan dengan cara yang lebih hidup dan relatable bagi Generasi Z. Kedua, media ini dapat digunakan untuk memberi pemahaman tentang bagaimana situasi nyata dalam dunia kerja, sehingga membantu Generasi Z mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang berbagai profesi. Ketiga, penggunaan video animasi dapat membuat sesi konseling lebih efisien dan efektif, menghemat waktu baik bagi konselor maupun Generasi Z.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode kajian literatur. Kajian Literatur adalah penelitian kepustakaan dengan membaca berbagai buku, jurnal dan publikasi lain yang berkaitan dengan topik penelitian (Marzali: 2016). Artikel ini menjelaskan tentang konsep memungkinkan penggunaan media bimbingan dan konseling sebagai upaya meningkatkan minat menggunakan layanan bimbingan dan konseling.

Adapun prosedur penelitian dalam kajian literatur dijelaskan oleh Zed dalam Azizah (2017) yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki ide topik penelitian.
2. Mencari informasi yang mendukung topik
3. Pertegas fokus penelitian
4. Mencari dan menemukan bahan bacaan yang diperlukan
5. Membaca dan membuat catatan penelitian
6. Mereview dan memperkaya lagi bahan bacaan
7. Mengklasifikasi lagi bahan bacaan dan mulai menulis sumber data dalam artikel ini



diperoleh dari literatur yang relevan seperti buku dan jurnal, yang secara rinci meliputi 4 buku, 2 skripsi, dan 19 jurnal yang berisi informasi sesuai dengan judul penelitian.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dokumentasi, Arikunto menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi adalah mencari data dari catatan, buku, jurnal, artikel, dll (Azizah: 2017). Teknik analisis yang digunakan adalah metode analisis isi. Menurut Krippendoff, metode analisis isi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh kesimpulan yang valid. Jadi dalam metode ini Sabarguna Mengatakan ada proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilah berbagai definisi hingga ditemukan satu definisi yang relevan (Azizah: 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Permasalahan Karir Generasi Z.

Barhate dan Dirani (2022) mendefinisikan Generasi Z sebagai generasi yang lahir pada tahun 1995-2012. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Gabrielova dan Buchko (2021), bahwa generasi Z lahir pada rentang tahun 1995-2012. Dalam buku *The New Generation Z in Asia: Dynamics, Differences, Digitalisation*, disebutkan bahwa generasi Z merupakan generasi yang lahir pada pertengahan 1990an sampai dengan akhir tahun 2000an (Gentina, 2020).

Generasi Z memiliki karakteristik yang khas dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya. Generasi Z di suatu negara pun juga dapat memiliki karakteristik yang berbeda dengan negara lain. Kyrousi dkk (2022) menyebutkan beberapa ciri khas yang ada pada generasi Z, yaitu: (a) Sangat paham teknologi tetapi dan memiliki tujuan yang tinggi; (b) Mayoritas sudah masuk dunia kerja atau masih berada di jenjang perguruan tinggi; (c) Lebih berani mengambil resiko daripada generasi millennial; (d) Kurang mandiri dan lebih membutuhkan dukungan; (e) Memiliki keinginan terhubung secara sosial dengan menghabiskan sebagian besar hidup mereka untuk berkomunikasi secara digital; (f) Kurang dalam keterampilan sosial seperti mendengarkan dan berpartisipasi dengan dalam percakapan dan menangani konflik dan pemecahan masalah; (g) Lebih suka bekerja sendiri, berbeda dengan generasi millennial.

Gentina (2020) dalam buku *The New Generation Z in Asia: Dynamics, Differences, Digitalisation* juga menyebutkan beberapa karakteristik khas dari generasi Z. Pertama, generasi Z merupakan *digital natives*, artinya produk asli digital yang menguasai teknologi dan tidak perlu membiasakan diri dengan teknologi. Mereka mengusulkan cara berpikir baru tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif. Kedua, merupakan generasi dengan *multiple identity*. Artinya, Generasi Z menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk *online*, namun juga memperluas kegiatan sosialnya secara *offline*. Ketiga, merupakan *worried generation* karena banyak mendapatkan paparan ujaran kebencian di media sosial. Keempat, merupakan generasi yang kreatif, melihat ke masa depan, serta memiliki kemampuan kolaborasi dan sharing terutama melalui media sosial. Beberapa permasalahan karir generasi Z dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Media sosial dan kematangan Karir.

Seperti yang telah diketahui bersama bahwa Generasi Z merupakan generasi *natives* yang berarti generasi tersebut telah bersanding dengan teknologi digital semenjak kecil. Diantara negara-negara lain, Indonesia merupakan negara yang paling aktif dalam menggunakan media sosial (Pujiono, 2021). Juwita dkk (2015) menjelaskan bahwa



terdapat beberapa dampak negatif media sosial yaitu individu akan menjadi konsumtif, individualis dan ingin mendapatkan segala sesuatu yang instan.

Adanya dampak tersebut kemudian membuat fasilitas media dan *gadget* tidak sepenuhnya bisa dimanfaatkan dengan baik khususnya dalam lingkup pendidikan. Generasi Z lebih memilih menggunakan media untuk kesenangan pribadi dari pada digunakan untuk melakukan pembelajaran, padahal proses pembelajaran merupakan hal yang penting yang bisa mempengaruhi karier (Dian ratna Sawitri, 2022) . Lukum (2019) menjelaskan lebih lanjut dampak negatif media sosial dalam dunia pendidikan, seperti Generasi Z merasa tidak perlu belajar karena banyaknya informasi yang tersedia setiap saat, lebih tanggap dengan teknologi daripada dengan guru, dan menjadi kurang tertarik dengan pendidikan formal. Beberapa dampak yang telah dipaparkan tersebut bisa jadi membuat Generasi Z tidak memiliki semangat untuk belajar. Hal tersebut dikuatkan oleh Hanafi (2016), yang menyebutkan bahwa media sosial bisa mempengaruhi motivasi belajar yang dimiliki individu, sehingga membatasi penggunaan media sangat diperlukan.

Motivasi atau semangat belajar merupakan hal yang penting dalam kematangan karier individu yang sedang menempuh pendidikan. Apabila motivasi yang dimiliki rendah, maka kematangan karier yang dimiliki juga akan menjadi rendah, begitupula sebaliknya apabila motivasi yang dimiliki tinggi maka kematangan karierpun akan semakin tinggi (Della dkk., 2018). Kematangan karier merupakan hal yang penting untuk dimiliki karena individu yang telah matang secara karier akan mulai bisa memikirkan dan merencanakan karier yang ingin dilakukan atau ditekuni (Jatmika & Linda, 2015).

Berbagai media TIK yang dapat digunakan dalam memberikan layanan bimbingan konseling dapat dipusatkan pada blog web/situs web sehingga layanan desain dalam bentuk papan bimbingan, video interaktif, kotak masalah, leaflet, blog web, poster, dan spanduk dapat diakses oleh Gen Z berulang kali, kapan saja dan di mana saja. Weblog khusus untuk layanan bimbingan dan konseling dapat mengunggah berbagai konten yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh Gen Z saat ini (Hartini, Beni Azwar , dan Edi Wahyudi 2023)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam bimbingan karir sangat tepat dilakukan pada generasi Z. Para konselor dapat memanfaatkan media social untuk menyebarkan video animasi mengenai bimbingan karir bagi gen z. seperti yang kita ketahui bahwa generasi Z sangat ketergantungan terhadap media social maka dengan adanya video animasi tersebut akan menambah informasi, wawasan dan pengetahuan mereka mengenai karir yang tepat dan sesuai dengan minat dan bakat mereka masing-masing.

2. Perencanaan Karier dan Peran Orang Tua

Karakteristik melek teknologi, toleran dan ekspresif Generasi Z yang telah dijelaskan sebelumnya membuat Generasi Z mudah untuk menentukan karier yang diinginkan dengan mencari referensi dari media sosial. Akan tetapi, dalam realitanya khususnya di Indonesia, Generasi Z yang sedang menempuh pendidikan atau yang telah selesai menempuh pendidikan tetap melibatkan orang tua dalam perencanaan maupun pemilihan karier meskipun secara teori seharusnya bisa melakukan tanpa melibatkan orang tua (Aisyi dkk., 2016)

Pada realitanya, beberapa orang tua masih menerapkan pengasuhan secara otoriter (Humaini & Safitri, 2021), sehingga mengharuskan anak tunduk dan mengikuti



apa saja yang diinginkan orang tua termasuk dengan karier. Selain itu, *helicopter parenting* juga terlihat jelas dalam budaya di Asia dan membuat orang tua berekspektasi yang tinggi pada Generasi Z (Parry, 2020). Adanya ekspektasi tinggi termasuk terkait karier akan memunculkan dampak negatif pada anak. Hal tersebut dijelaskan dalam Sawitri dan Hadiyati (2020) yang menyebutkan dampak negatif dari helicopter parenting adalah permasalahan kesejahteraan individu, kegagalan penyesuaian diri, performa selama studi yang kurang baik dan ketrampilan sosial yang kurang.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa Dengan adanya bimbingan karir dapat membantu para generasi Z untuk menentukan karir yang akan mereka tempuh kedepannya dan karir yang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Selain itu bimbingan karir tidak hanya dilakukan untuk para generasi Z, akan tetapi para orang tua juga bisa melakukan bimbingan karir guna membantu anak mereka untuk menentukan arah dan tujuan karir yang tepat. Sehingga para orang tua bisa menerapkan system pengasuhan yang lebih fleksibel dan tidak secara otoriter yang menyebabkan anaknya tertekan dan menghambat karir anaknya.

3. Ekspektasi Karir.

Generasi Z yang akan atau telah memasuki dunia kerja memiliki ekspektasi untuk memiliki jadwal kantor yang fleksibel (Rachmawati, 2019) dan memiliki keseimbangan dalam kehidupan dan pekerjaan (Barhate & Dirani, 2022). Bohdziewicz (2016) juga menjelaskan bahwa karyawan generasi baru atau generasi Z memiliki harapan bahwa organisasi akan memfasilitasi terkait keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan. Akan tetapi, meskipun keseimbangan menjadi harapan Generasi Z, pada realitanya belum banyak perusahaan yang mengerti dan telah menerapkan konsep keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan (Sánchez-Hernández dkk., 2019).

4. Generasi Z dan Persaingan Global.

Revolusi industri 4.0 dan 5.0 menitikberatkan pada proses otomatisasi dan digitalisasi semua aspek kehidupan individu (Hasibuan, 2022). Adanya revolusi industri ini bukan hanya memberikan dampak positif seperti munculnya peluang akan tetapi juga memberikan tantangan bagi individu. Adanya berbagai kemajuan teknologi maupun pengetahuan yang memicu revolusi industri juga memiliki implikasi pada semakin tingginya kompetensi yang harus dimiliki oleh individu terutama Generasi Z. Kompetensi yang memadai harus dimiliki oleh Generasi Z karena saat ini pekerja dari luar negeri lebih mudah masuk ke Indonesia sehingga persaingan karier bukan hanya dalam negara, akan tetapi juga antar negara. Semakin mudahnya masuk pekerja dari luar negeri ini terjadi semenjak tahun 2020 saat adanya pengesahan UU cipta kerja (Idris, 2020).

B. Kebutuhan Karir Generasi Z.

Beberapa hal yang dibutuhkan generasi z dalam karirnya yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan Karir.

Pengembangan karier merupakan perencanaan karier karyawan dengan berbagai pendidikan, pelatihan, dan pengalaman kerja yang harus dikelola dengan baik oleh organisasi (Aytac, 2005 dalam ARAR & ÖNEREN, 2018). Pengembangan karier yang menjadi preferensi tertinggi bagi Generasi Z yaitu perusahaan yang menawarkan peluang karier menarik, perusahaan yang mendukung pengembangan karier individu serta aktif mengumpulkan informasi karier. Dalam pemahaman karier yang diambil dalam studi saat



ini karyawan tidak hanya mencari kemandirian dan berkelanjutan, tetapi harus inovatif dalam mengelola karier mereka. (ARAR & ÖNEREN, 2018).

Mitchaell (2008) dalam Arar (2018) gen Z akan mengharapkan kehidupan dalam berkarier seperti tugas yang dinilai kreatif dan inovatif, evaluasi kinerja berdasarkan hasil bukan dari jam kerja, peluang yang dapat memberikan kepuasan dari segi materi maupun moral serta pengembangan karier secara horizontal maupun vertikal. Pengembangan karier menjadi dasar kesuksesan suatu individu sementara pengembangan karier memberikan kesinambungan baik dalam organisasi maupun industri tanpa adanya pengembangan karier yang jelas bagi karyawan maka akan berdampak pada kepuasan karyawan serta dapat meningkatkan keinginan karyawan untuk segera keluar dari perusahaan tersebut (Dawson, 2013 dalam ARAR & ÖNEREN, 2018).

2. Gaji

Dalam survey yang dilakukan Sharma (2021) menyatakan bahwa gen Z lebih mengutamakan pengembangan karier dibandingkan dengan gaji tinggi. Sebab mereka berfikir bahwa ketika mereka mendapatkan karier yang tinggi maka akan diikuti dengan gaji yang tinggi. Oleh karena itu gen Z bersedia bekerja hingga overtime dan bahkan larut malam serta akhir pekan untuk mendapatkan karier yang bagus serta gaji yang tinggi. Kessler (2018 dalam Sharma, 2021) mengungkapkan bahwa gen Z berbeda dengan generasi X maupun millennial (Y) sebab mereka dinilai tidak khawatir mengenai besaran gaji yang diberikan. Gen Z lebih tertarik dengan faktor intrinsik seperti pengalaman, pekerjaan yang menantang, pertumbuhan karier, dan tanggung jawab yang meningkat.

3. Work Life Balance.

Work life balance menjadi pilihan ketiga setelah pengembangan karier dan gaji bagi Generasi Z. Work life balance yang menjadi preferensi Generasi Z yaitu perusahaan yang dapat memberikan waktu yang berkualitas dengan keluarga ataupun teman sebaya, perusahaan yang memberikan beban kerja yang sesuai dengan keterampilan agar dapat menerima pesan penting dari keluarga dan dapat menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan waktu yang ditetapkan. Tabel 4.5 diatas dapat dilihat nilai utility estimate bahwa salah satu faktor yang dipertimbangkan gen Z dalam work life balance yaitu mengenai waktu yang berimbang.

Oscar (2019) meneliti bahwa gen Z lebih menyukai bekerja di perusahaan yang kecil seperti start up daripada perusahaan besar seperti cooperative. Sebab dalam start up mengharapkan fleksibilitas dari perusahaan tempat mereka bekerja untuk membantu mereka mempertahankan WLB, salah satu perhatian utama mereka. Mereka juga mengharapkan pelatihan dan pendampingan, serta pekerjaan yang bermakna, menantang, dan jalur keterampilan yang jelas. Talenta gen Z membawa perubahan perspektif yang mencerminkan kembalinya nilai-nilai tradisional di tempat kerja seperti jenjang karier dan stabilitas (Oscar et al., 2019).

4. Fleksibilitas.

Fleksibilitas menjadi pilihan keempat bagi Generasi Z. Dalam tabel tersebut dapat dilihat bahwa fleksibilitas yang menjadi preferensi kerja tertinggi bagi gen Z yaitu jadwal yang fleksibel. Generasi Z memilih perusahaan yang dapat mengakomodasi permintaan di luar pekerjaan. karyawan gen Z memandang fleksibilitas sebagai salah satu kepuasan serta kebahagiaan dalam kerja (Wulur & Mandagi, 2023). Gen Z memprioritaskan pengaturan kerja yang dinilai fleksibel yang memungkinkan mereka mempertahankan kehidupan



pribadi yang memuaskan agar tetap menjaga performa pekerja. Perusahaan yang menawarkan jam kerja yang fleksibel, lokasi yang fleksibel dan waktu yang fleksibel cenderung menarik bagi gen Z. Fleksibilitas dapat mencakup program seperti waktu kerja yang fleksibel serta jam kerja yang lebih baik dan memuaskan (Marissa M. White, 2019).

5. Lokasi Kerja

Lokasi kerja menjadi pilihan kelima bagi Generasi Z. Generasi Z memilih memiliki lingkungan kerja yang mudah di jangkau oleh mereka dengan menggunakan kendaraan umum. Lingkungan kerja fisik menjadi salah satu atribut yang dipertimbangkan oleh gen Z dalam hal memilih pekerjaan. Marginean (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa lingkungan kerja fisik menjadi hal yang menarik dalam penelitian tersebut. Hampir 60% gen Z akan menggabungkan pekerjaan jenis remote dan on site work sementara hanya 9% yang memilih bekerja dari rumah. Penelitian Peters (2017) menerangkan bahwa lokasi kerja di perkotaan menjadi salah satu pertimbangan bagi gen Z sebanyak (51,19%) sebab lokasi kerja di perkotaan dinilai mudah dijangkau oleh gen Z dengan menggunakan kendaraan umum seperti bus kota dan kereta.

C. Bimbingan Karir

Bimbingan karir adalah salah satu layanan bantuan yang diberikan oleh tenaga profesional (guru bimbingan konseling/konselor) yang berusaha membantu individu untuk mengenal dirinya sendiri, mengenal lingkungan pendidikan dan pekerjaannya, mampu memecahkan permasalahan karir, dan mampu mengambil keputusan. mandiri guna mencapai kesuksesan (Aryani & Rais, 2017). Menurut Zainal (2019) bimbingan karir merupakan upaya memberikan bantuan kepada individu mengenai kehidupan karir secara umum agar individu tersebut dapat memahami dirinya sendiri sehingga dapat merencanakan masa depannya dengan lebih baik.

Fajarwati (2018) menyatakan bahwa bimbingan karir adalah suatu proses membantu siswa untuk mengenali potensi dirinya seperti: bakat, minat, kelebihan dan kekurangan, memberikan siswa pemahaman informasi tentang sekolah menengah setelah sekolah menengah pertama dan memperkenalkan seluk beluk pendidikan. dunia kerja dan berbagai jenis pekerjaan yang diminatinya. Berdasarkan Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan karir adalah suatu layanan pemberian bantuan untuk membantu konseli/siswa memahami dirinya dan memberikan pemahaman tentang gambaran karir sehingga siswa dapat merencanakan karir yang sesuai dengan cita-citanya di masa depan.

D. Media Video Animasi

Media video merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual (Nursalim, 2013). Hasanah & Setiawati (2014) menyatakan bahwa media video adalah sarana atau alat yang menyajikan informasi pesan dalam bentuk suara dan visual. Menurut Rahman dkk (2018) media video merupakan salah satu media yang dapat memberikan dampak positif jika digunakan dengan baik, karena penggunaan media video mempunyai manfaat selain meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan, dan sebagian besar siswa itu sendiri. cenderung menyukai hal-hal yang berhubungan dengan mereka. dengan visual.



Media animasi merupakan rangkaian gambar atau lukisan yang digerakkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien. Media animasi pada Jurnal Sains Prisma merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi. Melalui penerapan media animasi proses pembelajaran akan lebih interaktif karena media menampilkan gambar-gambar yang dapat bergerak dan menghasilkan suara. Djamarah dan Zain menyatakan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa agar lebih antusias dalam belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat positif atau nilai-nilai tertentu. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat positif atau nilai-nilai tertentu. Manfaat atau nilai-nilai yang ditimbulkan dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar dalam jurnal P3LB adalah (Wahyunitasari & Samawi, 2014, hal. 140):

- a. Media animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut;
- b. Media animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas;
- c. Media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan siswa sesuai keinginan masing-masing guru
- d. Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya;
- e. Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari.

Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat atau nilai-nilai positif tertentu. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat atau nilai-nilai positif tertentu. Media animasi mampu menyampaikan konsep yang kompleks secara visual dan dinamis. Hal ini dapat menciptakan koneksi atau koneksi mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks secara visual dan dinamis. Hal ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai konsep atau proses yang kompleks lebih mudah dipetakan dalam pikiran peserta didik sehingga membantu dalam proses pemahaman.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi, satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Oleh karena itu, media animasi merupakan bentuk media yang sangat membantu pemahaman karir selain menarik media animasi juga dapat membantu mempermudah pemahaman siswa tentang karir yang akan di ambil setelah selesai dibangku SMA.

E. Bimbingan karir menggunakan Video Animasi Bagi Generasi Z

Menurut Purnamasari dan Nursalim (2016) media bimbingan dan konseling adalah suatu alat yang digunakan sebagai sarana/perantara untuk menyalurkan pesan-pesan bimbingan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan Generasi Z untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan dan menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. menghadapi. Hal ini menunjukkan bahwa media



dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling merupakan suatu hal yang perlu disediakan, karena melalui hal tersebut Generasi Z mampu mengekspresikan dirinya dan dapat membantu pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling secara efektif. Anisah (2016) mengatakan bahwa dalam membantu Generasi Z memecahkan permasalahannya perlu adanya media yang menarik dan dapat digunakan untuk menarik minat Generasi Z agar Generasi Z mau mendengarkan, memahami dan menerapkan materi yang akan disajikan pada saat layanan informasi diberikan. asalkan.

Dalam penggunaannya video animasi dapat dibuat semenarik mungkin dengan tetap memperhatikan materi atau pembahasan yang berkaitan dengan karir yang dibutuhkan oleh Gen Z. Dalam hal pengembangan karir para konselor dapat membuat video animasi mengenai kemampuan yang dibutuhkan gen z dalam menghadapi dunia kerja, video animasi tersebut dapat berisi kemampuan dan skil yang diperlukan oleh gen z dalam menghadapi dunia kerja yang dibuat dengan menggunakan video animasi yang dapat menarik minat dan motivasi gen z.

Dalam hal work life balance para konselor dapat membuat video animasi yang memuat informasi mengenai berbagai pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bakat para gen z sehingga mereka tetap dapat bekerja sesuai dengan keinginan mereka dan tetap memperhatikan work life balance. Selain itu media video animasi juga dapat dibuat dengan semenarik mungkin dengan menggunakan berbagai materi yang memuat motivasi kepada gen z dan juga berbagai materi tentang tatacara pemilihan kerja yang sesuai dengan minat dan bakat mereka

Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan (pembelajaran bermakna) dari hasil layanan bimbingan dan konseling. Berdasarkan Pendapat diatas maka dibuatlah sebuah video animasi yang bertujuan untuk memberikan informasi karir lebih lanjut kepada Generasi Z. Video animasi ini diawali dengan kalimat persuasif berupa ajakan untuk menikmati video ini. Selain itu, video animasi ini juga memberikan kalimat-kalimat penyemangat yang bertujuan untuk memberikan gambaran bahwa pendidikan mereka harus tetap dilanjutkan. Setelah itu, Generasi Z diberikan informasi tentang perbedaan jenis sekolah menengah untuk bahan pertimbangannya setelah lulus sekolah. Selain itu, Generasi Z juga diberikan gambaran prospek kerja sesuai jurusannya, yang kemudian ditutup dengan evaluasi siswa mengenai sekolah menengah pilihannya. Evaluasi Ini berupa diskusi antar Generasi Z untuk menyampaikan pendapat dan pilihan mengenai pemikirannya mengenai sekolah menengah yang akan dipilihnya di masa depan.

Selain itu media video animasi juga dapat di upload ke berbagai media sosial yang sering digunakan oleh generasi Z agar saat mereka sedang beristirahat dan menggunakan media sosial mereka tetap bisa menambah wawasan, informsi, dan pengetahuan mereka mengenai karir mereka nanti.

F. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi dalam Bimbingan Karir Gen Z

Kelebihan dan Kekurangan Pemanfaatan Video Animasi dalam Bimbingan Karir Media Film Animasi

Adapun kelebihan dari media film animasi antara lain:

- 1) Media animasi melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika merekamembaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Video animasi merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak



dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.

- 2) Media video animasi dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang.
- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
- 4) Media video animasi yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Media video animasi dapat ditujukan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan

Adapun kelemahannya dari media video animasi antara lain:

- 1) Video animasi tidak menyediakan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan pembimbing atau konselor karir, yang dapat mengurangi efektivitas dalam menjawab pertanyaan spesifik atau memberikan saran pribadi.
- 2) yang kurang termotivasi mungkin tidak sepenuhnya memperhatikan atau menyerap informasi dari video animasi, terutama jika video tersebut panjang atau kurang menarik.
- 3) Akses ke video animasi memerlukan perangkat dan koneksi internet yang memadai. Tidak semua siswa mungkin memiliki akses yang sama ke teknologi ini.

SIMPULAN

Kesimpulan dari artikel ini adalah bahwa terdapat berbagai permasalahan gen z dalam hal karir seperti media sosial dimana gen z tidak bisa memanfaatkan medsos dengan baik dan menggunakan medsos tidak untuk belajar, perencanaan karir yang dipengaruhi oleh pengasuhan orang tua yang otoriter, ekspektasi karir gen z yang terlalu tinggi sedangkan pengalaman kerja dan skill yang minim, maupun adanya pengaruh persaingan global yang mengharuskan gen z utk bersaing dengan menggunakan skill yang mumpuni. Banyaknya permasalahan tersebut membuat para gen z memerlukan berbagai hal yang berkaitan dengan karirnya yaitu pengembangan karir, gaji, work life balance, fleksibilitas, dan lokasi kerja.

Penggunaan teknologi informasi, khususnya dengan adanya media video animasi, dalam layanan bimbingan dan konseling dalam upaya pemenuhan kebutuhan dan mengatasi permasalahan dalam hal bimbingan karir maka para konselor dapat menggunakan video animasi yang dibuat dengan semenarik mungkin bagi generasi Z dengan menggunakan video animasi yang berisi berbagai materi yang dapat meningkatkan pemahaman, informasi, wawasan dan pengetahuan para generasi Z mengenai karir yang akan mereka tempuh dimasa depan. Walaupun banyak tantangan yang dihadapi oleh Generasi Z dalam hal karirnya, Media video animasi ini membantu Generasi Z memahami informasi karir dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, yang sangat sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini. Video animasi mampu menyajikan informasi secara visual dan dinamis, meningkatkan keterlibatan dan motivasi Generasi Z dalam proses konseling. Meskipun ada beberapa kelemahan, seperti kurangnya interaksi langsung dengan konselor dan kebutuhan akses teknologi, manfaat yang diberikan oleh media ini dalam memfasilitasi pemahaman dan pengambilan keputusan karir Generasi Z sangat signifikan. Implementasi yang tepat dari teknologi



informasi dan media digital dapat memperkuat kualitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah, membantu siswa dalam mencapai potensi penuh mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia fahreza. Z, Aniek wirastana (2022). Eefektivitas layanan informasi berbasis media animasi terhadap resiliensi akademik siswa. *Jurnal bimbingan dan konseling*. 6(1). (8-14)
- Barhate, B., & Dirani, K. M. (2022). Career aspirations of generation z: A systematic literature review. *European Journal of Training and Development*, 46(1), 139–157. <https://doi.org/10.1108/EJTD-07-2020-0124>
- Basri, A. Said Hasan. "Peran Media dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam di Sekolah." *Jurnal Dakwah*, Vol. XI No. 1, Januari-Juni 2010.
- Bohdziewicz, P. (2016). Career anchors of representatives of generation z: Some conclusions for managing the younger generation of employees. *Human Resource Management*, 6(113), 57–74.
- Chasanah, P. L. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMILIHAN STUDI
- Della, E., Soesilo, T. D., & Windrawanto, Y. (2018). Hubungan motivasi belajar dengan kematangan karir siswa xi teknik audio vidio SMK Negeri 2 Salatiga. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 1(3). <https://doi.org/10.23887/ijerr.v1i3.16357>
- Fadila, Fadila, Beni Azwar, dan Hartini Hartini. "Counseling Service in Overcoming Faith and Morality Issues for Inmates Child." *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol. 8, No. 3, 2020, Hal. 234-237.
- H.Hartini, E. Apriani (2021). ICT and Curiosity Learning Development (Literasi Baru Era Revolusi Industri 4.0 dan masyarakat 5.0). IAIN Curup
- Hafid, Dkk. (2022). Manajemen Pembelajaran Kelas Digital Berbasis Google Workspace for Education. *Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*
- Hanafi, M. (2016). Pengaruh penggunaan media sosial facebook terhadap motivasi belajar mahasiswa Fisip Universitas Riau. *Jom Fisip*, 3(2), 1–12. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/11318>
- Hartini, - (2018) Academic Flow Guidance Toward Excellent Generations In 21 Century. In: international seminar of mental health and trauma counseling, 20-21 April 2018, Universitas Pendidikan Indonesia
- Hartini, Beni Azwar , and Edi Wahyudi (2023). Profile of Student Competence in Applying Technology as a Media for Guidance and Counseling Services: advance in social science, education and humanities research, 17 November 2023 Proceedings of the international conference on social science and education.
- <http://repository.uin-suska.ac.id/60849/2/SKRIPSI%20ANGGI%20DWI%20NOPERLIS.pdf>
- <https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/download/638/480/4323>
- https://eprints.unm.ac.id/25322/1/Jurnal%20Ilmiah_Nur%20Indrayani%20SK_1744041017_BK_FIP.pdf
- https://eprints-unm-ac-id.webpkgcache.com/doc/-/s/eprints.unm.ac.id/25322/1/Jurnal%20Ilmiah_Nur%20Indrayani%20SK_1744041017_BK_FIP.pdf



- <https://journal.unindra.ac.id/index.php/teraputik/article/view/961/pdf>
- Isro'i, Nurul Faqih, Soraya Fatmawati, dan Nikmarijal. "Pemanfaatan Media dalam Layanan Bimbingan dan Konseling pada Sekolah Menengah Atas di Kota Pangkalpinang." *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8, No. 2, 2021, Hal. 32-37.
- Juwita, E. P., Budimansyah, D., & Nurbayani, S. (2015). Peran media sosial terhadap gaya hidup siswa. *Sosietas*, 5(1), 1-8. <https://doi.org/10.17509/sosietas.v5i1.1513>
- LANJUT PADA SISWA KELAS IX SMP. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*.
- Lukum, A. (2019). Pendidikan 4.0 di era generasi z: Tantangan dan solusinya. *Pros. Semnas KPK*, 2, 1-3.
- Nazulla Niftyra Nindya, Dkk. (2019). Layanan Informasi Melalui Media Animasi Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Peserta Didik. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*
- Nindya, N. N., Kiswanto, A., & Hidayati, R. (2019). Layanan Informasi Melalui Media Animasi Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Peserta Didik. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 133- 140.
- Pujiono, A. (2021). Media sosial sebagai media pembelajaran bagi generasi z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1-19. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Rachmawati, D. (2019). Welcoming gen z in Job Wolrd (selamat datang generasi z di dunia kerja). *Proceeding Indonesia Career Center Network*, 21-24.
- Rafael Ilinus Ginting, dkk (2024). Teknologi informasi dalam layanan B melalui penggunaan media video animasi untuk meningkatkan efektivitas bimbingan karir disekolah: *Jurnal Ilmiah kajian multidisipliner*. 8 (6). (323-329)
- Rafika Nadia, Khairina Ulfa Syaimi (2023). Pengembangan media video animasi dalam pelaksanaan bimbingan karir pada siswa SMK N Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal pendidikan indonesia*. 1(3).(181-188)
- Rusman, Deni Kurniawan. "Pengembangan Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru." Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sánchez-Hernández, I. M., González-López, Ó. R., Buenadicha-Mateos, M., & Tato-Jiménez, J. L. (2019). Work-life balance in great companies and pending issues for engaging new generations at work. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(24), 1-18. <https://doi.org/10.3390/ijerph16245122>
- SK, N. I., Aryani, F., & Latief, S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Bimbingan Karir Sebagai Informasi Studi Lanjut Siswa SMP Negeri 3 Mattirosompe. *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*.
- Sodiq, D., & Herdi . (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan dan Kematangan Karir Siswa. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Soleha, Sovatunisa, Hartini, dan Syamsul Rizal. "Peran Media dan Teknologi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling di SMA Negeri 1 Rejang Lebong." *Jurnal At-Taujih Bimbingan dan Konseling Islam*, Vol. 6, No. 2, Juli-Desember 2023.

